ニンジャウォリアーズ

※写真は業務用のものです。

完成度ゲージ 20% 2人同時プレイ可能

タイトー／発売日未定／価格未定／ACT／CD-ROM

メガドライブの草創期から発売スケジュールに名をつらねながらも、なかなかその実体を現さなかった「ニンジャウォリアーズ」がＣＤで発売されることになった！

なんでも、この作品は当初ロムカセットで開発していたのだが、２人同時プレイを再現するためにMEGA-CDにシフトしたそうだ。

メガドライブには無理にロムで作って、面が削除されたり、オリジナルとかけ離れたものになった移植が多いので、このように思い切った姿勢は感嘆に値するだろう。

「ナイトストライカー」と同じく、まだ画面写真が公表できる段階ではないが、完成版およびこれからのタイトーに大いに期待しよう。



他機種で発売された「ニンジャ～」は納得のいくデキではなかったので、ＣＤ版に期待だ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 7 月号掲載

ニンジャウォーリアーズ

MEGA-CDの代表作になりうる完成度！

タイトー／3月12日発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 80%　2人同時プレイあり

かつて3画面きょう体で和風サウンドを奏でていた、「ニンジャ」がいよいよ登場！　これからのタイトーはひと味違うぜ。

2人同時プレイはもちろん戦車も再現!! 見たか、これこそタイトーの底力だ!!

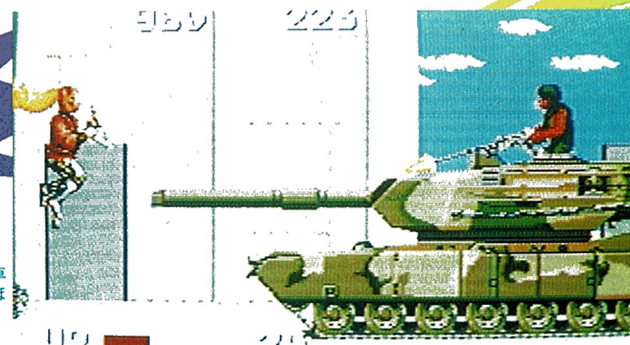
全国のタイトーファンのみなさま、たいへんお待たせいたしました！　そうです、ここに掲載した写真は、すべてMEGA-CD版「ニンジャウォーリアーズ」の写真なのだっ！

これは以前にもお伝えしたとおり、アーケード版に忠実な移植となっていて、ＰＣエンジン版では実現できなかった２人同時プレイや、戦車の登場シーンなどもあまさず再現されているぞ。もちろん、ゲームシステムや敵キャラのアレンジなどもいっさいなし。まさしく「ニンジャウォーリアーズ」ファンのために作られているのだ。

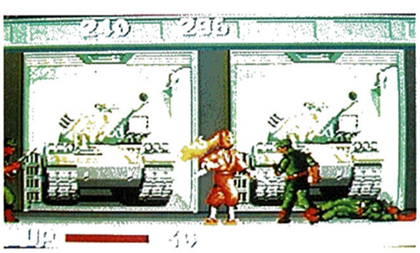
しかも、あのアメリカナイズドされた和風ＢＧＭも完全に再現されているばかりか、タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」による、新たなアレンジバージョン(サウンドＣＤとは異なるアレンジ)も収録されるという、おいしさ。プレイするときは、その２種類から選択できるというわけだ。今回は写真しか入手できなかったので、気になるプレイ感覚についてはなんともいえないが、グラフィックの完成度から推測してもかなり期待できると思う。ちなみに、画面サイズはＰＣエンジン版と同様に、上下を少しカットした疑似(？)シネスコ画面を採用しているぞ。

ところで、内容はまだ不明だが、オリジナルの特別モードも加わるそうだ。なんでもタイトーの話によると「ニンジャ～」ファンが泣いて喜ぶ(ちょっと大げさ)という、とっても粋なモードらしいぞ。次回はおそらく紹介できると思うので、期待していてほしい。もしかしたら、あの「ナイトストライカー」の情報もいっしょに掲載できるかも？

画面をおおいつくす戦車の迫力を見よ！



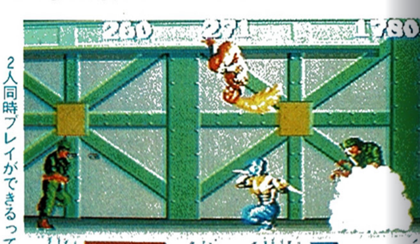
アーケード版で大迫力だった戦車も再現！　画面をおおいつくすほどの大きさがすごい。



背景のグラフィックが、こんなにも忠実に描きこまれている。懐かしいなあ。



攻撃がヒットしたときの血しぶきもちゃんと出る。細かい部分も忘れていないのだ。



2人同時プレイができるってのも最高にうれしい。協力する意義のあるゲームだしね。

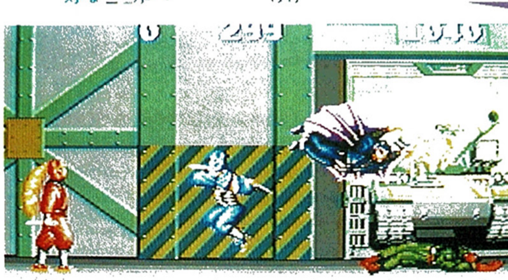
アーケード版の名場面を、シネスコ画面の採用によって実現。敵アーミーたちの音声も当然のごとく収録！



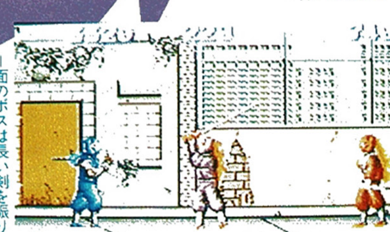
敵のアルゴリズムによけいなアレンジはない。ファンに対するフレキシブルな配慮だ。



くノ一と忍者は攻撃を受けると表皮がはがれて本体が露出する。この演出がたまらない。



ただのカモだったムササビもやっぱり登場する。こいつを倒して手裏剣を補給するのだ。



一面のボスは長い剣を振りまわすくノ一。不利になると煙幕で逃げるぞ。

鳴き声が印象的だった忍犬。走ってくるだけなので、単なる斬られ役だったりする。



『BEEP! メガドライブ』1993 年 1 月号掲載

ニンジャウォーリアーズ
これのためにMEGA-CDを買え！

タイトー／2月26日発売／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 90%　2人同時プレイあり

画面の比率こそ違えど、移植度の高い「ニンジャ」。データ読み込みも各面が終わるときだけなので、とってもスムーズ。

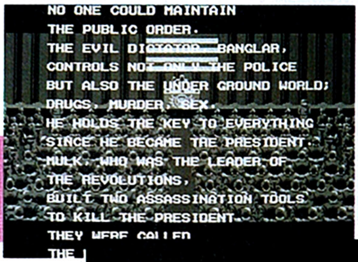
生まれ変わったタイトーの傑作アクションを見よ！

お待たせ！（なんか先月と同じ出だしだな）今回はとうとう「ニンジャ」のサンプルバージョンが編集部に届いたので、さっそく紹介していくぞ。現在のところ、約90％ほどのデキだが、ゲーム自体はほぼ完成しており、あとはキャラクターの動きや難易度などの微妙な調整を残すのみとなっている。さて、アーケード版のファンがもっとも気にしているであろう移植度についてだが、心配はほとんど無用だと言っておこう。

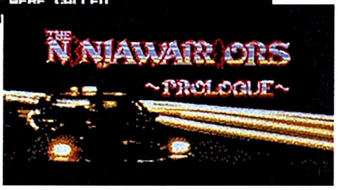
なにしろ今回の移植にはアーケード版のスタッフも協力しているそうだからね。

２人同時プレイや敵キャラ全部の再現は当然のこと、音声や効果音などの細かい部分の再現のほか、豪華なおまけがついていることも見逃せないぞ。

まずその１つは、タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」が新たにアレンジしたＢＧＭ（なんとエンディングのＢＧＭまでもアレンジ版がある）がゲーム中に流れること。もちろん、オリジナルのＢＧＭも収録されているから心配はないぞ。



このデモのメッセージが、肉声で読み上げられるようになった。さすがCDソフト。



オマケとして実写取り込みのプロローグもついている。粋だねえ。

ちょっと早いけど操作方法を軽〜く解説

ここのページを熱心に読んでいる人には必要ないかもしれないけど、アーケード版「ニンジャウォーリアーズ」をプレイしたことのない読者のために、基本的なアクションについて触れておこう。このゲームで使用するボタンは、苦無（くない）および手裏剣の2種類。方向ボタンでは、ジャンプやしゃがみ歩きなどの移動関係をすべてまかなうことになるぞ。

苦無(くない)



これが通常の攻撃。苦無ボタンを連打すると両手で交互に斬りつける。

手裏剣



数に限りがあるが、手裏剣ボタンで飛び道具を使える。威力は苦無のちょうど半分。

回転ジャンプ



苦無ボタンを押した状態でななめにジャンプ。回転中はどんな攻撃でもかわせるぞ。

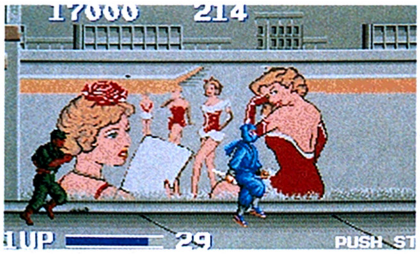
防御



苦無ボタンを押したままにすると、防御のかまえをする。銃弾やナイフを弾くのだ。

ROUND1

この背景の懐かしきことよ



アーケード版のファンには感動ものの背景。こうした部分もちゃんと再現されている。



物陰からセコセコ撃ってくるスナイパー。手裏剣でシュシュッと倒そう。



2人同時プレイだと敵の数が多くなるが、攻略を考えるとやっぱり楽である。

ボスは長剣を振るくノ一



苦無とは比較にならない長いリーチがうらやましい女忍者だ。

不利になると逃げるヤツ



ダメージを与えるとドロンと煙幕で退散。捨てゼリフが粋だぜ。

ROUND2

ヤケクソにでかい戦車！



家庭用ゲーム機で初めて再現された戦車。登場中は画面がスクロールしないのが残念だが、文句なしに大迫力だ。

チロチロ焼かれて服がボロボロ





火炎忍者の炎で表皮を焼かれてしまった。本体が出るとなんか恐ろしい。

あわれな忍犬



仮にも忍犬のくせに、ミョーに弱いヤツ。鳴き声がかわいいからポチと呼んでやろう。



画面におさまりきらない航空機だ。ここではエンジン音が響きわたるぞ。

ROUND3

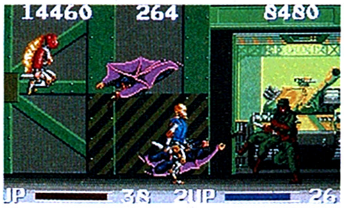
強敵！ シャドーマン！



こちらの動きをまねるシャドーマンは初心者殺しの強さ。般若の面はこけおどしじゃない。



ときには階段によって道が分岐する場所もある。どちらのルートを行こうか？



ただ飛んできてUターンするだけのムササビ。こいつを倒せば手裏剣が補給できる。

アイアンアームの鉄球のまえにはただひたすら防御あるのみ



ラウンド3の最後を守っているのはアイアンアームだ。鉄球は防御できるが、後方に弾かれてしまうぞ。

ニンジャウォーリアーズ

殺人機械のお通りだいっ

タイトー／3月12日発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

タイトー渾身の一作ついに登場！ 流麗な忍者アクションにあなたはもうMEGA-CDから離れられない……はず。

今年は〝ニンジャウォーリアーズ・イヤー〟だって知ってた？

大迫力の3画面ボディソニックきょう体と独特のゲーム世界観、そしてアメリカン・ニンジャのうさん臭さを見事に再現した音楽……。数年前、ゲーセン野郎をとりこにした「ニンジャウォーリアーズ」が、タイトー自らの手によってMEGA-CDに移植された。グラフィックの質感が若干落ちているものの、全体の移植度はかなり高い。とくにプレイ感覚が本物そっくりで、当時アーケード版にハマっていた某編集者も絶賛していたぞ。ファンはもちろん〝遊べる〟MEGA-CDソフトがほしい人は迷わず買え！



このゲームは、2人同時プレイが熱い。華麗なコンビネーションで難関突破だ。



BGMも当然完全再現。マニアは涙モノだろう。





アーケード版との違いはこれくらい

1 ゲーム画面の比率



アーケード版はモニターが横3画面ぶんの豪華仕様だったが、MEGA-CD版では画面をシネスコサイズにして、それっぽい雰囲気を出している。

2 破損パーツの数



銃火器の攻撃を受けると表面がはがれる体の箇所は、アーケード版では頭・胴・上腕・下腕・腰・股・すねの7箇所だったが、CD版では頭・胴・腕・腰・足の5箇所になった。少なくなったぶん、難しくなったかも？

3 オマケがいっぱい

アレンジバージョンのBGMでプレイできたり、1Pと2Pのキャラを変更できたりと、小粋な要素が入っている。プロローグストーリー・デモもあるが、これはオマケと呼ぶには凄すぎるぞ。

4 家庭で遊べる



家庭用ゲーム機のソフトだから当たり前なんだけど、このゲームが家でできるってことに大きな意義がある…ような気が。

ROUND 1 荒廃シタ町並ミヲ駆ケ抜ケロ

基本的な操作に慣れよう。苦無攻撃の当たり判定、回転ジャンプの操作、防御しながらの移動は感覚的にマスターしておきたい。これといって難しい場面はないが、マシンガン攻撃や、くの一が投げる手裏剣には要注意。銃火器系の攻撃を受けるとニンジャの衣服や表皮がはがれ、次に同じ箇所に攻撃を受けると、ダメージが2倍になってしまうからだ。回転ジャンプなり防御なりで確実に防ごう。



壁に描いてあるおねーちゃんがイカスねなんて悠長なことはいってられん。特にマシンガンに注意して進め。

三味線が身にしみる



最後にはくの一が控えている。防御しながらしゃがんで近づくとジャンプするので、そのときに攻撃しろ！

ROUND 2 軍事施設デハッスル

ステージ2から、飛び蹴りをするアーミーが登場する。プレイヤーキャラがしゃがんでいると飛び蹴りしてくるので、接近したら立ち上がって攻撃しよう（しゃがんだまま反対方向に移動して下をくぐりぬけるというテもある）。中盤に登場する火炎忍者は、立った状態で火を吹いているときにしゃがんで接近し、苦無で攻撃しよう。やみくもに突っ込んでもまず勝てないぞ。

なんかすごく場違い

背景が飛行機のシーンではジェットエンジン音が鳴り響く。うるさいっス。



戦車はプレイヤーに向かって襲ってくるので、うまく飛び乗ってやり過ごそう。



『BEEP! メガドライブ』1993年3月号掲載

ニンジャゲーム史

ニンジャゲーム万歳

忍者は少年少女のあこがれだ。森や谷を高速で駆け抜け、高い塀もひとっ飛び。敵が現れたら手裏剣やくさり鎌で応戦し、いざとなれば忍法で切り抜ける。超人的能力を持ちあわせた〝人間〟というのが忍者の最大の魅力だ。ところがニンジャウォーリアーズはどうだ！　主人公は忍者の衣装を着ただけのロボットだから、非情な影の仕事人でありながらも、人間くさい忍者の〝わびさび〟がこれっぽっちもない。厳密にいえば、ニンジャウォーリアーズは忍者を題材にしたゲームではないのだ。白土三平の漫画「カムイ伝」や、相原コージの「ムジナ」のファン（いるのか？）は、盲目的に飛びついて後悔しないように。

正統派型



「影の伝説」「忍者くん」シリーズなど。これぞ忍者ゲームの真髄だ！

米勘違い型



「ザ・スーパー忍」「忍者龍剣伝」など。少々邪道だが、人間味はある。

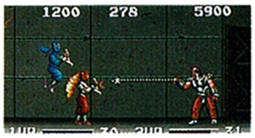
じつは違う型



「ニンジャウォーリアーズ」など。表面のグラフィックに惑わされてはいけない。

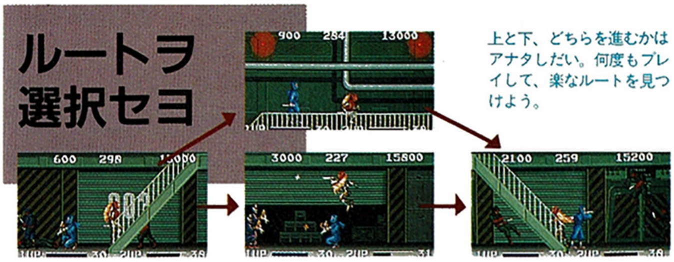
ROUND 3 アヤシゲナ倉庫デ白熱のバトル！

ステージ3で、初めて階段の登り降りが登場する。上と下どちらのルートを選んでも結局ゴールは同じだが、敵の出現パターンが違うので、自分が戦いやすい道を選ぼう。また、階段を利用している最中は敵の攻撃をいっさい受けないので、階段口で敵に囲まれたときは、躊躇せず利用しよう。ステージボスはアイアンアームだ。一見強そうだけど、コツさえつかめば簡単に倒せるぞ（後述）。



アイアンアームは接近戦で挑め！

ルートヲ選択セヨ



上と下、どちらを進むかはアナタしだい。何度もプレイして、楽なルートを見つけよう。

ROUND 4 アジト付近ノビル街ハ危険ダラケ

開始早々、シャドーマンの大群が押しよせる。正面切って相手にせず、防御しながら逃げるのが得策だ。道中で意外とやっかいな存在がスナイパー。常に画面の右側に気を配ろう。

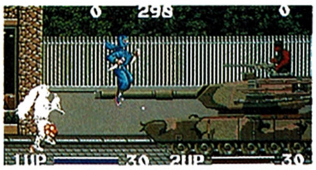
敵のアジトは近い！



般若のお面をかぶった人がいっぱいだ。やだなあ。

背景の建物の内装は、某チェーンの喫茶店のようだ。入って休めないのが残念！





ステージ2同様、戦車が登場する。大砲の音を聞いたらすぐ画面端に退避しよう。

ROUND 5 地下水路デサエ敵ガ待チ受ケル……

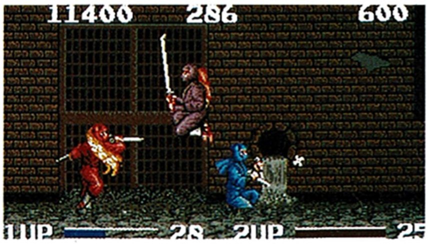
初登場キャラは、いやらしい軌道で飛行するバット。目の前に来たときにタイミングよく打ち落とせば問題ないが、そこでミスするとまとわりつかれて大ダメージを受ける。ムササビ同様、一歩身を引いてから攻撃するのが安全だ。



天井の低い場所がたくさんあるぞ。

窮屈なカンジ

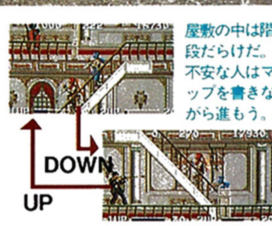
ニンジャタイプの敵との一騎討ちが相変わらず多い。くの一が2回、ステージ最後にはアイアンアームが控えている。土蜘蛛は2体並んで水中に潜んでいるので、1体ずつ戦おう。よ〜く水面を見ていれば、隠れているのがわかるぞ。



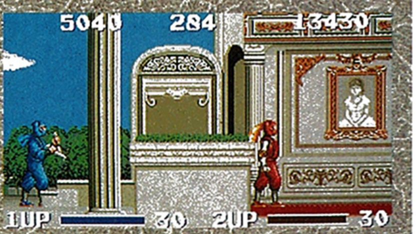
せまっ苦しいフィールドに、大量の敵キャラがひしめきあう。殺人マシーンが本領を発揮するにはもってこいの場所だ。

FINAL ROUND バングラーヲ追イツメロ！

最終ステージはガラリと雰囲気が変わり、豪勢な屋敷内で静かな戦いが展開する。階段の登り降りが多く、今までのようにただ何となく右に進んでいればクリアできる……というわけにはいかない。むだな戦闘は極力さけて、すみやかにゴールを目指そう。ステージのヤマ場は、アイアンアームとアーミーたちが同時に襲ってくるシーン。1人ではキツイぞ。



屋敷の中は階段だらけだ。不安な人はマップを書きながら進もう。



バングラーはどこにいる？ずっと奥の方だろうな、きっと。

ニンジャウォーリアーズ

遭難1　ラウンド3以降に登場するシャドーマンとアイアンアームの効果的な倒し方を教えてください。

どうしても大きなダメージを受けてしまい、コンティニューを使い果たしてしまいます。

（愛知県・AIR）

救出1　MEGA-CD版の「ニンジャ」は、アーケード版とだいたい同じ攻略方法でクリアできるんだけど、アイアンアームはともかく、シャドーマンに関しては微妙に異なるようだ。

まずシャドーマンのほうだけど、こいつは出現したらしゃがみながら防御の構えをとり、画面をスクロールさせないように（他の敵を出現させないため）待機しよう。

すると、シャドーマンはこちらの動きをまねて同じ姿勢で向かいあうはずだ。そうしたら真上にジャンプして、シャドーマンが同じようにジャンプしてきたところに手裏剣を当てよう（しなければ防御したまま）。さらに、着地した瞬間の足元をしゃがみながら苦無で斬ればベストだ。

もしこのパターンにハマらないときは、アーケード版のように回転ジャンプで背後にまわりこみ、すかさず斬りつけることもできる。だが、これは接触ダメージを受けやすいうえに、シャドーマンに逃げられやすいので、あまりお勧めできない。

さて、アイアンアームの攻略方法だが、こちらは写真を見てもらったほうがわかりやすいだろう。

●シャドーマン編



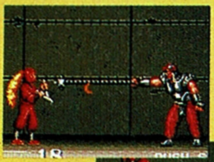
上記のパターンにハマらず、シャドーマンが後方へ逃げたときは、こちらが早めに真上ジャンプしてタイミングをずらす。

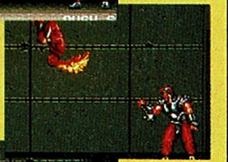


そして着地と同時に、逃げていくシャドーマンに手裏剣を投げる。すばやくやらないと防御されてしまうぞ。


手裏剣が当たった場合はこちらにジャンプしてくるので、足元を斬る。また、シャドーマンが歩いて近づいてきたら、遠間からしゃがみ斬りを使うと当てやすいぞ。

●アイアンアーム編


まずは鉄球を苦無防御で受け、タイミングを合わせる。


鉄球が戻っていくときに回転ジャンプで近づく。



今度は接近しすぎないようにしつつ、斧を防御する。



その直後に1回斬る。このときボタンは押しっぱなしにして再び防御。あとはこの繰り返しだ。

『BEEP! メガドライブ』1993年5月号掲載